

PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN ETIKA BERGAUL BERBASIS VIDEO ANIMASI ADOBE FLASH DALAM LAYANAN INFORMASI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nurul Anisah

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email (Anisahnurul437@gmail.com)

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstract

This research applied ethic consort animation video as a media. The research aim was to create a product of animation media that more interesting to make them more interested to observed in information service implementation.

In development process, the developer using Borg and Galls development mode (1983) that has simplified to become five stages by Puslitjaknov as a reference. There are three stages that applied in this research, namely product analysis that will developed, developing early product, expert's validation and revision. Data analysis that applied to processed validation data of matter expert, media expert, and field expert was percentage. Data collecting method that applied was questioner to determine ethic consort guidance media worthiness that meet acceptability criterion.

From trials result with matter expert obtained percentage mean as big as 88.5%, from media expert obtained 95% and from trial result with field expert obtained mean as big as 93%. Later, means from all validation result percentage was 92. After obtained those data then also obtained qualitative data such as suggestion or opinion to product revision. Based on those assessment, adobe flash animation video based ethic consort guidance media already meet the acceptability criterion with very good predicate and can be applied by counselor in delivered information service at school.

Keywords: *development, media, consort ethic, animation video.*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan video animasi etika bergaul sebagai media. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa media video animasi yang lebih menarik agar siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dalam pelaksanaan layanan informasi.

Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan Borg and Galls (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahap oleh tim Puslitjaknov sebagai acuan. Terdapat tiga tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan calon pengguna adalah presentase. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengetahui kelayakan media bimbingan etika bergaul yang memenuhi kriteria akseptabilitas.

Dari hasil uji coba dengan ahli materi diperoleh rerata presentase sebesar 88,5%, hasil ahli media diperoleh 95%, dan hasil uji coba dengan calon pengguna diperoleh rerata 93%. Selanjutnya rata-rata dari semua presentase hasil validasi adalah 92%. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif berupa saran atau masukan untuk perbaikan produk. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media bimbingan etika bergaul berbasis video animasi adobe flash telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan informasi di sekolah.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Bimbingan, Etika Bergaul, Video Animasi*

PENDAHULUAN

Pergaulan antar manusia sebagai makhluk sosial di dalam lingkungannya selalu di perlukan etika atau sopan santun pergaulan. Masalah etika, adalah masalah manusia pada umumnya di mana pun manusia berada dalam lingkungannya, etika pasti berperan sebagai pedoman tingkah laku baik-buruk dalam pergaulan. Remaja yang merupakan bagian dari manusia pada umumnya tentu juga memerlukan pedoman tingkah laku agar pergaulan terhadap sesama remaja dapat berjalan dengan baik sesuai dengan peraturan di dalam lingkungannya.

Masa remaja merupakan transisi dari masa anak – anak menuju dewasa, dalam masa transisi ini, remaja cenderung ingin di anggap ada kehadirannya, dengan demikian terkadang remaja selalu melakukan hal – hal yang tidak beretika dalam pergaulannya. Oleh karena itu, remaja memerlukan pedoman tingkah laku atau etika bergaul yang sesuai dengan lingkungannya, agar mereka terhindar dari perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan aturan.

Pada masa sekolah, remaja dituntut untuk mulai bertanggung jawab mengendalikan diri dan perilakunya.

Di dalam masa remaja, terlihat perubahan pergaulan yang sangat signifikan, etika pergaulan sangat diperlukan demi terwujudnya kehidupan yang sehat dan teratur. Masa remaja juga merupakan suatu masa belajar yang luas, meliputi bidang intelegensi, sosial, maupun lain - lain yang berhubungan dengan kepribadiannya (Gunarsa, 2012).

Fenomena yang terjadi saat ini yaitu, banyak remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama yang kurang atau bahkan tidak memahami etika bergaul yang baik terhadap teman, baik itu lawan jenis maupun sesama jenis. Para remaja hampir tidak bisa menempatkan dirinya dimana mereka berada dan dengan siapa mereka bergaul.

Banyak faktor yang memicu remaja yang tidak beretika dalam bergaul. Etika siswa sekarang lebih rendah dibandingkan dengan siswa zaman dulu, hal ini terbukti dengan perilaku siswa yang ditunjukkan di lingkungan sekolah. Banyak sekali siswa yang melanggar tata tertib sekolah, ketika ditanya guru mereka menjawab dengan tidak sopan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK di tiga sekolah yaitu di SMP Negeri 1 Kota Mojokerto, SMP Negeri 1 Prambon, dan SMP negeri 33 Surabaya, Guru BK di SMP Negeri 1 Kota Mojokerto menjelaskan bahwa guru BK rutin masuk kelas sesuai dengan jadwal dengan memberikan layanan informasi pada siswa kelas VII, VIII, maupun kelas IX. Akan tetapi masih banyak siswa yang tidak memperdulikan dan malah acuh terhadap pemberian layanan informasi tersebut. Selain itu hasil wawancara dengan SMP negeri 1 Prambon juga menyatakan bahwa banyak siswanya yang kurang memiliki kesadaran untuk beretikanya baik, Guru BK di sekolah ini telah menjelaskan bahwa kegiatan layanan klasikal rutin dilakukan untuk menghindari hal-hal yang buruk dan berharap agar siswa mengurangi perilaku yang tidak baik tersebut. Akan tetapi, siswa tetap saja tidak merespon dan tetap acuh. Untuk wawancara yang dilakukan pada guru BK SMP Negeri 33 Surabaya, hampir sama dengan wawancara yang sebelumnya siswa kurang memahami apa itu etika dalam bergaul. Siswa seringkali meremehkan guru dan tidak menghargai guru yang ada. Guru BK sudah seringkali menasehati siswa. Saat siswa dinasehati siswa memilih untuk diam, entah itu diam mendengarkan atau diam karena acuh.

Selain itu peneliti juga melakukan observasi, ketika kegiatan belajar berlangsung maupun istirahat. Jika keadaan ini berlangsung terus-menerus maka dapat mengakibatkan suasana dan lingkungan sekolah menjadi tidak kondusif.

Sekolah merupakan institusi pendidikan yang berguna untuk membentuk karakter kepribadian siswa berperan penting dalam memberikan bimbingan melalui layanan bimbingan konseling kepada siswa. Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor kepada seseorang atau beberapa orang, baik anak – anak, remaja, maupun orang dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri (Prayitno, 2009). Sedangkan konseling adalah relasi antar pribadi yang dinamis oleh

konselor dan konseli yang berusaha memecahkan masalah dengan cara mempertimbangkan bersama – sama melalui wawancara yang pada akhirnya konseli mampu menentukan sendiri pemecahan masalahnya (Laksmiwati, 2002).

Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan dan konseling adalah suatu program bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli atau siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya agar dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dan mandiri. Dalam layanan bimbingan dan konseling terdapat layanan orientasi, layanan informasi. Layanan penempatan dan penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling individu, layanan konseling kelompok, dan layanan bimbingan kelompok.

Layanan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman etika bergaul bagi remaja adalah layanan informasi. Layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu – individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki (Prayitno, 2009).

Layanan informasi ini sangat penting, mengingat bahwa siswa yang menghadapi suatu kesulitan sering membutuhkan informasi, informasi bukan untuk siswa yang memerlukan saja, akan tetapi untuk semua siswa yang memang berhak untuk mendapatkan informasi (Nursalim, 2002).

Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Menengah Pertama, banyak siswa yang memang tidak memahami etika bergaul yang baik, karena tingginya budaya barat yang masuk ke dalam negara kita melalui globalisasi. Selain itu, guru BK dan guru mata pelajaran hanya menasehati ketika menjumpai siswa yang tidak beretika, dan tidak ada tindak lanjut. Siswa akan merasa jenuh jika hanya dinasehati saja, siswa membutuhkan hal baru yang lebih menarik dalam kehidupannya, agar sesuatu itu lebih berkesan dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selama ini guru BK hanya memberikan layanan informasi berupa penjelasan saja tidak ada media yang digunakan, keterbatasan media dan sarana prasarana sangat mempengaruhi, sehingga siswa acuh dan tidak mau mendengarkan penjelasan guru.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya sesuatu yang baru yaitu suatu media yang menarik dan bisa digunakan untuk menarik minat siswa agar siswa mau mendengarkan, memahami dan mengaplikasikan materi yang akan disampaikan saat layanan informasi dalam bimbingan konseling.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media bimbingan etika bergaul berbasis video animasi adobe flash yang ditujukan kepada siswa sekolah menengah pertama. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningful learning*) hasil bimbingan dan konseling.

Media yang digunakan berbasis adobe flash karena adobe flash merupakan salah satu program komputer yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Fungsi dari adobe flash adalah membuat animasi. Program adobe

flash adalah program yang fleksibel untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program adobe flash tersebut. Dengan menggunakan program adobe flash diharapkan dapat membuat media yang interaktif dan materi yang disampaikan dapat direspon positif oleh siswa.

METODE

A. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) bahwa model ini menggariskan langkah – langkah umum diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan. Model adaptasi dari rancangan pengembangan Borg & Gall (1983). Prosedur penelitian Borg & Gall (1983) dan disederhanakan menjadi lima tahapan oleh tim Puslitjaknov (2008) yaitu :

1. Menganalisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi
5. Ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan yang telah diadaptasi dengan prosedur pengembangan Borg & Gall (1938) dan disederhanakan tim Puslitjaknov (2008), yaitu :

1. Melakukan analisa produk yang akan dikembangkan, meliputi :
 - a. Studi pendahuluan yang bertujuan mendapatkan data awal tentang keadaan yang mendukung pengembangan produk yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru BK mengenai kurangnya perilaku beretika siswa terhadap teman dan orangtua disekolah akibat kurangnya pengetahuan tentang cara beretika yang akan digunakan dalam memberikan layanan kepada siswa. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui tingkat etika yang ada pada diri siswa.
 - b. Menentukan sasaran produk, sasaran yang paling sesuai adalah siswa Sekolah menengah Pertama baik kelas VII, VIII, maupun kelas IX.
 - c. Mengkaji berbagai sumber literatur sebagai materi yang akan ditampilkan dalam media bimbingan etika bergaul berbasis video animasi adobe flash. Sumber literatur.
2. Mengembangkan Produk Awal
Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan draft awal yang meliputi:
 - a. Merumuskan tujuan pengembangan
Merumuskan tujuan media bimbingan etika bergaul adalah sebagai berikut :
 - 1) Tujuan Umum

- Sebagai media penunjang pelaksanaan bimbingan dan konseling disekolah
- Sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan informasi bimbingan dan konseling di sekolah
- Sarana yang mempermudah konselor dalam penyampaian materi informasi

2) Tujuan Khusus

- Dapat menambah pemahaman dan wawasan siswa mengenai etika bergaul
- Pemanfaatan teknologi oleh konselor kearah yang lebih positif
- Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa kearah yang lebih positif
- Dapat mengefisiensi waktu dalam layanan bimbingan konseling di sekolah

b. Penyusunan media

Pada tahap penyusunan media ini pengembang menyusun materi mengenai etika bergaul dengan lawan jenis, dengan teman sesama jenis, dan dengan orang yang lebih tua yang dikemas dengan video animasi yang berbasis adobe flash, selain itu pengembang juga menyusun buku panduan calon penggunaan media Etika Bergaul dalam layanan informasi Siswa SMP. Buku panduan ini hanya terdiri dari satu buku saja sebagai pedoman bagi konselor dalam calon penggunaan media Etika Bergaul dan untuk siswa hanya mengikuti konselor.

c. Menyusun Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh pengembang berupa angket uji validasi ahli dan uji validasi calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas dari paket yang dikembangkan.

3. Uji Validasi Ahli Media

Dalam tahap perencanaan, proses, dan akhir pembuatan produk, peneliti berkonsultasi kepada ahli media sebagai masukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli media merupakan ahli dibidang teknologi pendidikan dan memiliki kriteria minimal lulusan S2 dan memiliki pengalaman mengajar bidang Teknologi Pendidikan.

4. Validasi Ahli dan Revisi

Pada tahap validasi dan revisi produk diujicobakan kepada ahli materi dan calon pengguna, antara lain :

a. Ahli Materi

Merupakan ahli dibidang Bimbingan Konseling atau Psikologi yang telah memiliki kriteria yaitu minimal lulusan S2

Bimbingan Konseling atau Psikologi dan memiliki pengalaman mengajar di bidang Bimbingan Konseling atau Psikologi.

b. Calon pengguna

Merupakan guru Bimbingan Konseling siswa SMP dengan kriteria minimal lulusan S1 Bimbingan Konseling dan mengajar bidang Bimbingan Konseling di salah satu sekolah menengah pertama. Kritik dan saran dari ahli materi maupun calon pengguna dijadikan sebagai bahan masukan untuk melakukan revisi produk jika diperlukan.

5. Produk Siap Digunakan

Produk siap digunakan merupakan hasil dari penelitian yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

C. Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Borg & gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008). Dimana penelitian hanya sampai pada tahap validasi ahli dan revisi, tanpa dilakukan uji lapangan baik dalam skala kecil maupun skala besar.

D. Subjek Validasi

Adapun subyek pengembangan dalam penelitian ini antara lain :

1. Ahli media sebagai konsultan produk yang dikembangkan yang berasal dari jurusan Bimbingan dan Konseling, yaitu drs. Moch.Nursalim.,M.Si untuk menguji Video animasi Etika Bergaul berbasis adobe flash yang dikembangkan apakah telah memenuhi kriteria akseptabilitas
2. Ahli materi yang berasal dari jurusan Bimbingan dan Konseling, yaitu Denok Setyowati, S.Pd., M.Pd.,Kons dan Wiryo Nuryono,S.Pd.,M.Pd untuk menguji materi video animasi etika bergaul berbasis adobe flash apakah sesuai dengan perkembangan remaja.
3. Calon pengguna yaitu guru BK SMPN 1 Prambon yang akan menerapkan video animasi etika bergaul berbasis adobe flash yang telah dikembangkan kepada siswa SMP.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

F. Definisi Operasional

Media bimbingan Etika Bergaul berbasis video animasi adobe flash dalam layanan informasi siswa sekolah menengah pertama merupakan media yang berbentuk video animasi yang berisi tentang cara etika bergaul. Media ini berisikan tentang cara – cara beretika yang baik dengan teman sesama jenis, lawan jenis, orang yang lebih tua dan berisi upaya untuk mengembangkan perilaku yang baik, serta terdapat kuesioner untuk mengetahui tingkat etika siswa.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen pengumpulan data

kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah instrumen penilaian yang berisi skor penilaian, kritik, dan saran. Instrumen pengumpulan data kualitatif diperoleh dengan cara mendeskripsikan saran dan kritik yang diberikan oleh ahli media, materi dan calon pengguna. Sedangkan instrumen data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi dan calon pengguna terhadap media bimbingan Etika Bergaul berbasis video animasi adobe flash yang dikembangkan oleh peneliti.

Kriteria akseptabilitas yang dikembangkan terdiri atas empat aspek antara lain :

1. Kegunaan

Aspek kegunaan mengacu pada manfaat produk yang akan dikembangkan dapat memberikan manfaat kepada konselor atau guru BK dan para siswa.

2. Kelayakan

Pengembangan Video Animasi Etika Bergaul berbasis adobe flash dikatakan layak apabila memenuhi kriteria penilaian sangat baik atau baik.

3. Ketepatan

Aspek ketepatan mengacu pada seberapa jauh materi Video animasi etika bergaul berbasis adobe flash yang dikembangkan dapat menyampaikan informasi tentang etika bergaul remaja yang baik dan benar menurut aturan dan norma.

4. Kepatutan

Ukuran baku tentang kepatutan adalah kesesuaian dengan norma dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa evaluasi dilakukan secara sah, beretika, dan mendukung kepentingan semua pihak yang terlibat dalam evaluasi dan juga mereka yang terkena pengaruh evaluasi (*The Joint Committee On Standards Educational Evaluation*, 1981). Aspek ini mengacu pada penyelenggaraan yang legal dan sesuai etika, dengan menghargai kepentingan semua pihak yang terkait.

H. Teknis Analisis Data

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan menarik kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus statistik deskriptif dengan penyajiannya dalam bentuk prosentase. Berikut adalah rumus statistik yang digunakan untuk menganalisis angket penilaian :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase nilai yang diperoleh

F = Frekuensi jawaban alternatif

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu) (Sudijono,2009)

Penilaian dalam penelitian pengembangan ini, yaitu :

Tabel 3.3
Tabel Kategori Penilaian

Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Kemudian diukur dengan cara berikut :

$$P = \frac{(4 \times \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{4 \times \text{jumlah responden keseluruhan}}$$

Untuk mengetahui media video animasi berbasis adobe flash memenuhi kriteria akseptabilitas atau tidak, maka digunakan kriteria penilaian menurut Mustaji (2005) yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4
Tabel Kriteria Penilaian

Prosentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
66 % - 80 %	Baik
56 % - 65 %	Kurang Baik
0 – 55 %	Tidak Baik

Hasil dari uji coba tersebut akan dibandingkan dengan kriteria penilaian. Sehingga akan diperoleh hasil pada tiap komponen variabel yang merupakan jawaban apakah media video animasi etika bergaul berbasis adobe flash telah memenuhi kriteria akseptabilitas atau tidak.

HASIL

A. Hasil Pengembangan

Melakukan analisa produk yang akan dikembangkan merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data awal tentang kondisi dan situasi yang mendukung untuk di teliti.

1. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini yang dilakukan adalah merumuskan draft awal yang meliputi:

- Merumuskan tujuan pengembangan

Merumuskan tujuan media bimbingan etika bergaul adalah sebagai berikut:

1) Tujuan Umum

- Sebagai media penunjang pelaksanaan bimbingan dan konseling disekolah
- Sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan informasi bimbingan dan konseling di sekolah
- Sarana yang mempermudah konselor dalam penyampaian materi informasi

2) Tujuan Khusus

- Dapat menambah pemahaman dan wawasan siswa mengenai etika bergaul
- Pemanfaatan teknologi oleh konselor kearah yang lebih positif
- Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan oleh konselor dan siswa kearah yang lebih positif
- Dapat mengefisiensi waktu dalam layanan bimbingan konseling di sekolah

b. Penyusunan media

Pada tahap penyusunan media ini pengembang menyusun materi mengenai etika bergaul dengan lawan jenis, dengan teman sesama jenis, dan dengan orang yang lebih tua yang dikemas dengan video animasi yang berbasis adobe flash, selain itu pengembang juga menyusun buku panduan penggunaan media Etika Bergaul dalam layanan informasi Siswa SMP. Buku panduan ini hanya terdiri dari satu buku saja sebagai pedoman bagi konselor dalam penggunaan media Etika Bergaul dan untuk siswa hanya mengikuti konselor. Adapun buku panduan bagi konselor dalam pelaksanaan penggunaan media Etika Bergaul meliputi :

1) Kata pengantar

2) Daftar isi

3) Pendahuluan

a) Pengertian Etika Bergaul

b) Tujuan

c) Sasaran

4) Isi

a) Langkah – langkah penggunaan Media

b) Materi Etika Bergaul

5) Penutup

6) Simpulan

a) Saran

b) Daftar Pustaka

b. Menyusun Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh pengembang berupa angket uji validasi ahli dan uji validasi calon pengguna untuk mengetahui tingkat akseptabilitas dari media yang dikembangkan.

2. Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi dari ahli media dilakukan untuk memperoleh masukan, saran, dan kritik dari ahli media. Uji validasi produk dengan ahli media yaitu Bapak Drs. Moch. Nursalim.,M.Si selaku dosen bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya. Data diambil dari penilaian angket.

3. Uji Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini pengembang melaksanakan validasi ahli materi untuk menentukan tingkat akseptabilitas suatu produk yang telah dikembangkan. Uji validasi ahli materi yaitu Ibu Denok Setiawati M.Pd., Kns dan Bapak Wiryo Nuryono S.Pd., M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya.

4. Uji Validasi Calon pengguna

Pada tahap ini pengembang melakukan uji calon pengguna kepada konselor sekolah atau Guru BK SMP Negeri 1 Prambon, yaitu Bapak Drs. Minto Tulus M.Pd dan Ibu Dewi Kumala Sari S.Pd. Uji calon pengguna ini dilakukan untuk memperoleh penilaian akseptabilitas produk yang telah dikembangkan.

5. Produk Siap Uji Lapangan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media bimbingan etika bergaul berbasis video animasi adobe flash yang telah diuji validasi oleh ahli dosen Bimbingan dan Konseling dan telah di uji validasi oleh ahli media yaitu dosen Bimbingan dan Konseling. Sehingga produk ini sudah memenuhi kriteria akseptabilitas dan siap untuk uji lapangan.

6. Penyajian Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari uji ahli yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran pada lembar angket penilaian produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket uji ahli materi, ahli media dan calon pengguna.

7. Produk Akseptabilitas

Produk akseptabilitas dari pengembangan ini berupa media bimbingan etika bergaul yang dikemas dalam bentuk CD/File dan terdapat buku panduan untuk konselor (Guru BK). Buku panduan untuk konselor sebagai acuan petunjuk untuk menggunakan media dengan benar, dan untuk siswa mengikuti panduan dari konselor sekolah. Sedangkan untuk buku panduan dicetak pada kertas A5 dengan tebal kertas 70gram.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba produk dengan ahli materi, media dan calon pengguna, media bimbingan etika bergaul memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan dengan hasil penilaian produk yaitu:

1. Hasil uji validasi dengan ahli materi :

- Buku Panduan media bimbingan etika bergaul adalah 89% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kegunaan media bimbingan etika bergaul adalah 87,5% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kelayakan media bimbingan etika bergaul adalah 85% yang

dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.

- Tingkat ketepatan media bimbingan etika bergaul adalah 90% yang dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kepatutan media bimbingan etika bergaul adalah 91% yang dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dengan rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 88,5% yang dikategorikan sangat baik tidak perlu revisi.

2. Hasil uji validasi dengan ahli media

- Buku Panduan media bimbingan etika bergaul adalah 93% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kegrafikan tampilan media bimbingan etika bergaul adalah 92% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat pengaplikasian media bimbingan etika bergaul adalah 100% yang dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dengan rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 95% yang dikategorikan sangat baik tidak perlu revisi.

3. Hasil uji validasi dengan calon pengguna

- Buku panduan media bimbingan etika bergaul adalah 95% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kegunaan media bimbingan etika bergaul adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kelayakan media bimbingan etika bergaul adalah 85% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat ketepatan media bimbingan etika bergaul adalah 90% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tingkat kepatutan media bimbingan etika bergaul adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Tampilan media bimbingan etika bergaul adalah 92% yang dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- Pengaplikasian media bimbingan etika bergaul adalah 87,5% yang dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dengan rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli lapangan sebesar 93% yang dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.

Berikut rata-rata secara keseluruhan rata-rata yang diperoleh dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna dari media bimbingan etika bergaul yaitu :

- 1) Buku panduan media bimbingan etika bergaul adalah 92% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.
- 2) Tingkat kegunaan media bimbingan etika bergaul adalah 94% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.
- 3) Tingkat kelayakan media bimbingan etika bergaul adalah 85% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.
- 4) Tingkat ketepatan media bimbingan etika bergaul adalah 90% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.
- 5) Tingkat kepatutan media bimbingan etika bergaul adalah 95,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu revisi.
- 6) Tampilan media bimbingan etika bergaul adalah 92% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.
- 7) Pengaplikasian media bimbingan etika bergaul adalah 94% yang dapat dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dari data penilaian akseptabilitas tersebut, maka media bimbingan etika bergaul mendapatkan rata-rata penilaian dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji calon pengguna sebesar 92%. Hasil presentase ini akan dibandingkan dengan kriteria akseptabilitas (Mustaji, 2005) yang harus memiliki presentase $> 66\%$. Maka hasil akseptabilitas yang diperoleh sebesar $92\% > 66\%$, dan media bimbingan etika bergaul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas sehingga media bimbingan etika bergaul dikategorikan sangat baik dan tidak perlu revisi.

Hasil analisis data kualitatif juga menunjukkan bahwa secara umum media bimbingan etika bergaul dapat digunakan sebagai media dalam pelaksanaan layanan informasi. Akan tetapi jika dikaji secara terpisah, masih terdapat komponen-komponen yang perlu diperbaiki dari berbagai masukan ahli materi, reviewer media dan calon pengguna yaitu :

1. Validasi Ahli Materi

Dari komponen materi secara keseluruhan sudah cukup bagus, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu

diperhatikan seperti penulisan yang harus diperbaiki, pemilihan kata yang lebih positif. Komentar/saran tersebut sudah dipertimbangkan dan diperbaiki dalam penyempurnaan produk.

2. Validasi Ahli Media

Hasil dari konsultasi media kepada dosen Bimbingan dan Konseling Unesa secara umum media yang dikembangkan dilihat dari kesesuaian gambar pada media dan gambar pada cover buku panduan, gambar animasi yang digunakan, kesesuaian judul dengan isi pada media, materi pada media jelas, kesesuaian warna pada media sudah cukup baik dan sesuai akan tetapi pada bagian komponen gambar pada media terdapat beberapa komentar/saran dan hal ini sudah dipertimbangkan dan diperbaiki dalam penyempurnaan produk.

3. Validasi Calon pengguna

Menurut konselor di sekolah SMP Negeri 1 Prambon dalam uji calon pengguna, media bimbingan etika bergaul secara keseluruhan sudah sangat bagus, akan tetapi untuk petunjuk dalam media lebih diperjelas. Komentar/saran tersebut sudah dipertimbangkan dan diperbaiki dalam penyempurnaan produk.

Berdasarkan hasil analisis keseluruhan data, baik secara kualitatif maupun kuantitatif dapat disimpulkan bahwa media bimbingan etika bergaul layak diberikan dan digunakan sebagai media dalam pelaksanaan layanan informasi, khususnya untuk siswa sekolah menengah pertama, sehingga mereka memiliki wawasan dan pengetahuan yang lebih baik mengenai etika bergaul. Dengan demikian hasil analisis data tersebut telah menunjukkan media bimbingan etika bergaul telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter and Gall. 1983. *Educational Research an Introduction*. Usa ; Interstate Book Manufacture.
- Gunarsa, Yulia singgih. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta. Libri.
- Laksmiwati, Hermin. 2002. *Pengantar Bimbingan & Konseling*. Surabaya : Unesa Press.
- Mustaji, 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa University Press.

- Nursalim, dkk. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa Press.
- Nursalim, dkk. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya : Unesa Press.
- Prayitno & Erman Amti. 2009. *Dasar – dasar Bimbingan dan Konseling* . Jakarta: Rhineka Cipta.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian pengembangan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

